**DISEÑO Y DESARROLLO DE UN APLICACION MÓVIL EN LA PLATAFORMA**

**ANDROID STUDIO.**

**PINTOS SERGIO NICOLAS**

Actualmente trabajo en una empresa dedicada a la producción agrícola. ADECOAGRO

EL proyecto está basado en una plataforma web “EL AGRONOMO”. el modulo en el que estoy trabajando es el inventario de los equipos que tenemos en uso en nuestra empresa, así como también el control de usuarios, etc.

La idea es trasladarlo a una aplicación Android por lo que me decidí en este caso por el INVENTARIO.

Lo primero que hice fue crear mi Proyecto Inventario El Agrónomo, en primera instancia decidí dejar vacío el MainActivity.kt y trabajar en el LoginInventarioFrangemt.kt en el cual la parte visual lo trabajé en el fragment\_login\_inventario.xml:

Como base de imagen use el drawable el cual me permitió importar una imagen para mejorar la vista del login.

Use el TextView tanto para mensajes de bienvenida como así también para ayudar al usuario en el ingreso del login.

Plain Text lo use para el usuario y Password para la clave ambos tipos (EditText)

Agregue una botonera para el inicio del login

De esta forma arme el diseño de la pantalla login el cual lo tengo dentro de un fragment (fragment\_login\_inventario.xml), lo hice de esa forma porque va a cargar más rápido las vistas, uso de menos recursos, y porque me permite reutilizar vistas, y demás ventajas.

Para poder usarlo implemente buildFeatures {viewBinding = true} desde build.gradle dentro de la estructura de Android para poder acceder a las vistas..

Para la lógica del login cree 2 variables

Et1: usuario

Et2: contraseña

Un método para vaciar los casilleros.

Un método para ocultar teclado luego de iniciar sesión.

Un método para validar identidad para verificar si el usuario y contraseña es correcto. En el caso de que se correcto atraves de la función sendMessage paso al StockActivity.kt

Desde el activity\_stock.xml diseño la segunda vista para poder cambiar entre diferentes fragment.

En el StockActivity.kt armo la lógica para poder pasar de un fragment a otro dentro del

Utilizando la función override fun onCreate voy cambiando de fragment ej:  
 binding.btinsumos.setOnClickListener **{** loadFragment(Insumos())**}**

**Por el momento lo deje hasta ak hay mucho mas para seguir pero no me dieron los tiempos para diseñar los demás fragment del Stock.**

**USE EL EMULADOR PIXEL4 API 31.**

**p/d muy buen curso el tema es que nos falto un poco mas de tiempo de Android pero hicimos una buena base… espero salga otro curso intermedio…desde ya gracias profe y disculpe la tardanza se complican los tiempos para estudiar y laburar.**

**(ESPERO SE ENTIENDA MI EXPLICACION).**

**Saludos.**

**Pintos Sergio Nicolás**

**DNI: 33842503**